

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai aspek pembelajaran utamanya. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, pertumbuhan dan perkembangan intelektual, sosial dan emosional anak sebagian besar terjadi melalui aktivitas gerak atau motorik yang dilakukan anak. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani.

Kurikulum penjaskes (2004 : 10) sebagai berikut :

Penjaskes adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku sikap sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar di atur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor dan kognitif dan afektif dan setiap siswa. Pengalaman yang disajikan akan membantu siswa untuk memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerak secara aman, efisien, dan efektif.

Pendidikan jasmani secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran stabilitas nasional, dan lain sebagainya. Pada hakekatnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan kegiatan pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan bukan prestasi dalam cabang olahraga, akan tetapi tidak menutup kemungkinan adanya pengembangan prestasi bagi siswa yang memiliki bakat dan kemampuan dalam cabang olahraga tertentu.

Salah satu materi pendidikan jasmani yang diajarkan pada siswa SMA adalah permainan bola besar. Permainan bola besar tersebut memiliki berbagai jenis cabang olahraga, salah satunya adalah permainan futsal. Futsal biasanya dilakukan di lapangan dengan ukuran kecil. Oleh karena itu, pemain harus terus bergerak yang menyebabkan pemain harus terus melakukan operan (*passing*). Maka itu para pemain futsal harus mempunyai teknik *passing* yang lebih baik.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, pembelajaran *passing* pada permainan futsal yang dilakukan oleh siswa putri yang diajarkan dengan metode konvensional tidak menunjukkan hasil belajar *passing* secara optimal. Oleh karena itu diperlukan cara-cara pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar *passing* pada permainan futsal. Penggunaan media audio visual dirasa mampu untuk dapat mengoptimalkan kemampuan *passing* pada hasil belajar permainan futsal.

Media audio visual merupakan wadah atau sarana yang mengandalkan penglihatan dan pendengarannya. Media audio visual yang digunakan harus bisa memberikan contoh yang efektif dan menarik bagi siswa tentang gerakan-gerakan yang dipelajarinya. Pembelajaran menggunakan media audio visual dapat digunakan untuk membantu dalam penyampaian informasi yang sulit dijelaskan melalui lisan dalam menampilkan konsep-konsep pembelajaran, fakta-fakta yang dapat diamati serta teknik-teknik pembelajaran gerak yang baik. Media pembelajaran audio visual adalah bahan ajar interaktif berupa kombinasi dari dua media yaitu media dengar dan media pandang untuk mengendalikan perintah dan perilaku dalam penyampaian materi.

Media audio visual berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar, karena tayangan media audio visual mampu mempengaruhi indra pandang dan dengar siswa, memudahkan pemahaman, serta mampu menghindari konsep pemahaman siswa yang salah, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan ajar alternatif dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat digunakan di mana saja tanpa tergantung guru. Penggunaan media audio visual dapat mewujudkan pembelajaran individu, karena dapat dilakukan oleh individu untuk dirinya sendiri.

Beberapa kelebihan media audio visual dalam menunjang proses pembelajaran, antara lain :

1. Gambar yang diproyeksi secara jelas akan lebih menarik perhatian.
2. Dapat digunakan secara klasikal maupun individu.
3. Isi gambar berurutan, dapat dilihat berulang-ulang serta dapat diputar kembali sesuai dengan gambar yang diinginkan.
4. Pemakaian tidak terikat oleh waktu.
5. Dapat didiskusikan tanpa terikat waktu serta data dibandingkan satu dengan yang lain tanpa melepas film.
6. Dapat dipergunakan bagi orang yang memerlukan sesuai dengan isi dan tujuan pemakai.

7. Sangat praktis dan menyenangkan.
8. Relatif tidak mahal, karena dapat dipakai berulang kali.
9. Dapat dipercepat atau diperlambat

Media audio visual merupakan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan menggunakan media audio visual dalam proses belajar mengajar dapat menyebabkan semakin banyak indera yang terlibat, maka siswa lebih mudah dalam memahami konsep. Penggunaan media audio visual, membantu memudahkan penyampaian materi yang diberikan, sehingga akan lebih jelas dan mudah dimengerti oleh siswa.

Selain itu juga, media audio visual dapat mengatasi keterbatasan kemampuan, keterampilan dan pengalaman yang dimiliki oleh seorang guru, di mana keterbatasan-keterbatasan itu berupa : daya ingat seorang yang berbeda. Ada yang memiliki daya ingat yang kuat dan ada pula yang lemah. Juga kemampuan keterampilan yang dimiliki seorang guru juga bervariasi. Ada yang hanya menguasai prakteknya, ada yang hanya menguasai teorinya dan ada yang menguasai keduanya. Maka dengan adanya media audio visual ini, dapat memudahkan seorang guru dalam pemberian materi yang diajarkan. Selain itu media audio visual juga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru para siswa, membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar

Tujuan utama dalam pembelajaran media audio visual adalah memberikan pengetahuan baru tentang permainan futsal terhadap siswa dan mengembangkan segenap potensi yang optimal bagi siswa melalui media audio visual. Oleh karena itu contoh gerakan yang diberikan melalui media audio visual dimaksudkan untuk memajukan perkembangan peserta didik. Pembelajaran dengan media audio visual tersebut belum pernah dipergunakan sama sekali dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan futsal di SMA Labschool UPI Bandung.

Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan sebelumnya, diketahui bahwa peranan media audio visual sangat dibutuhkan untuk membantu meningkatkan hasil belajar *passing* pada permainan futsal sehingga proses pembelajaran khususnya pelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan secara efektif dan efisien, serta mendorong tercapainya penyelenggaraan program pendidikan jasmani yang mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri yaitu “Developmentally Appropriate Practice” (DAP) yang berarti bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu

mendorong perubahan tersebut dengan menyesuaikan tingkat perkembangan dan kematangan anak didik yang diajarnya, dan apakah dengan proses pembelajaran penjasokes tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bertolak dari latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Implementasi Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Passing dalam Pembelajaran Futsal Putri di SMA Labschool UPI Bandung*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah di uraikan di atas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah apakah implementasi media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *passing* dalam pembelajaran futsal putri di SMA Labschool UPI Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dijelaskan di atas, setiap penelitian harus didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi media audio visual terhadap hasil belajar *passing* dalam pembelajaran futsal putri di SMA Labschool UPI Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Dilakukannya penelitian ini memiliki beberapa manfaat teoritis maupun praktis yang dapat dihasilkan antara lain adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumbangan keilmuan metode pembelajaran mengenai implementasi media audio visual terhadap hasil belajar *passing* dalam pembelajaran futsal putri.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam memaknai pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya futsal putri. Secara garis besar manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan peluang kepada siswa untuk dapat belajar dengan model pembelajaran yang berbeda, sehingga siswa dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.

b. Bagi Guru dan Pihak Sekolah

Memberikan masukan kepada guru mengenai pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar *passing* dalam pembelajaran futsal putri, serta memberikan gambaran dan informasi berupa data sebagai bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah mengenai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *passing*.

c. Bagi Peneliti Sejenis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam penelitian sejenis dengan topik yang berbeda.

E. Batasan Penelitian

Untuk menghindari salah penafsiran yang terlalu luas, dan untuk memperoleh gambaran yang jelas, maka penulis membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam dengan implementasi media audio visual dan non audio visual dalam pembelajaran futsal putri.
2. Penelitian ini dilakukan di SMA Labschool UPI Bandung.
3. Populasi penelitian ini adalah siswa SMA Labschool UPI Bandung.
4. Sampel penelitian menggunakan teknik Sempel Random Sampling, Sugiyono (2010 : 82) menjelaskan bahwa : “pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Berdasarkan pengertian sampel di atas maka untuk menentukan sampel dalam ini menggunakan rumus Yamane yang dikutip oleh Rahmat (1998 : 82) yaitu sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N.d^2 + 1}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

d^2 = presisi yang ditetapkan (5%)

$$n = \frac{45}{45 \cdot (0,05)^2 + 1} = \frac{45}{1,1125} = 40$$

Berdasarkan penjelasan di atas maka sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 40 orang siswi perempuan yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu 20 siswi kelompok eksperimen dan 20 siswi kelompok kontrol.

Sampel yang penulis gunakan adalah *simple random sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

5. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual, dan variabel terikatnya adalah hasil belajar *passing*.
6. Sedangkan variabel kontrolnya adalah pembelajaran secara konvensional.
7. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group desain*. Dalam bentuk desain terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah diberi pretest dilanjutkan dengan pemberian treatment (perlakuan) dan posttest (tes akhir).

F. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesimpangsiuran pengertian dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian, maka peneliti mendefinisikan istilah-istilah yang penting, sebagai berikut:

- a. Pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai aspek pembelajaran utamanya. Dalam *Interanational Charter of Phisical Education and Sport* dari UNESCO disebutkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang baik sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis, melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan membentuk watak

- b. Pembelajaran. Menurut kamus besar Indonesia (1998:502), arti pembelajaran adalah proses, perbuatan, cara belajar. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pembelajaran adalah proses pemberian materi yang melibatkan terjadinya interaksi antara pengajar dengan peserta didik untuk pencapaian tujuan pendidikan.
- c. Media pembelajaran. Menurut H. Malik (1994) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.
- d. Audio visual. Merupakan pengamatan melalui indera penglihatan dan pendengaran yang dipersepsikan dalam bentuk-bentuk tugas gerak yang harus dilakukan.
- e. Futsal. Menurut Wikipedia Indonesia, ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia. Futsal adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing beranggotakan lima orang.
- f. *Passing*. *Passing* adalah teknik dasar mengumpan dengan tendangan kaki bagian dalam dengan arah bola yang mendarat dan efektif untuk umpan pendek kepada rekan tim.